

EDUKASI YOUTUBE TENTANG BAHAYA KECANDUAN BERMAIN GADGET DAN PROMOSI UMKM ICE NUBOBA

Salma Saffana^{1*}, Ayu Febriana Lestari², Shania Maharani Putri³, Nanda Sahputra Umara^{4*}

¹Prodi Ilmu Komunikasi, Fak. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

²Prodi Kesehatan Masyarakat, Fak. Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

³Prodi Kesehatan Masyarakat, Fak. Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

⁴Prodi Ilmu Hukum, Fak. Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

*Email : nanda.sahputra@umj.ac.id

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah suatu kegiatan perkuliahan dan kerja lapangan yang merupakan pengintegrasian dari pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa secara pragmatis, berdimensi luas melalui pendekatan interdisipliner, komprehensif, dan lintas sektoral. Tujuan dalam kegiatan ini untuk memberikan informasi dan menambahkan wawasan mengenai bahaya kecanduan gadget. Kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN kelompok 26 yaitu dengan memberikan edukasi tentang bahaya kecanduan bermain gadget melalui media online yaitu youtube dengan menerapkan protokol kesehatan disaat pandemi Covid-19. Melalui program yang dilakukan mampu memberikan kesadaran bagi masyarakat terhadap bermain gadget karna dengan kecanduan bermain gadget bisa berdampak bagi kesehatan. Serta membantu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Ice Nuboba untuk membranding usahanya agar lebih meningkat dan dikenal masyarakat sehingga menarik pelanggan baru.

Kata Kunci: Edukasi, Gadget, Covid-19, UMKM, KKN UMJ

ABSTRACT

Real Work Lecture (KKN) is a lecture activity and field work which is an integration of education and teaching, research and community service by students in a pragmatic, broad-dimensional way through an interdisciplinary, comprehensive, and cross-sectoral approach. The purpose of this activity is to provide information and add insight about the dangers of gadget addiction. Activities carried out by group 26 KKN students are by providing education about the dangers of addiction to playing gadgets through online media, namely YouTube by implementing health protocols during the Covid-19 pandemic. Through the program carried out, it is able to provide awareness to the public about playing gadgets because addiction to playing gadgets can have an impact on health. As well as helping Micro, Small, and Medium Enterprises (UMKM) Ice Nuboba to brand its business so that it is more improved and known to the public so as to attract new customers.

Keywords: Education, gadget, Covid-19, UMKM, KKN UMJ

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah suatu kegiatan perkuliahan dan kerja lapangan yang merupakan pengintegrasian dari pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa secara pragmatis, berdimensi luas melalui pendekatan interdisipliner, komprehensif, dan lintas sektoral. Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Jakarta merupakan salah satu bentuk implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang

merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. KKN UMJ merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah satu wujud dari Catur Dharma perguruan tinggi. KKN UMJ merupakan bentuk perkuliahan yang dilaksanakan melalui program pemberdayaan masyarakat. Masyarakat yang

menjadi sasaran KKN UMJ dapat berupa masyarakat pedesaan, masyarakat perkotaan, sekolah, masyarakat industri, atau kelompok masyarakat lain yang dipandang layak menjadi sasaran KKN UMJ.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada masa pandemi Covid-19 ini dirancang khusus sebagai solusi pelaksanaan KKN berbasis online agar tetap menjadi bentuk edukasi pengabdian masyarakat dalam menambah pengetahuan. KKN ini dilaksanakan tetap secara berkelompok dan juga tetap secara individu oleh setiap mahasiswa untuk menciptakan produk-produk yang dapat dimanfaatkan atau dapat mengedukasi masyarakat sasaran.

KKN Berbasis Online Pendidikan Masyarakat dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19 ini diorientasikan agar mahasiswa dapat memberikan atau menuangkan ide kreatifnya sesuai dengan potensi daerah atau desa yang bermitra. Peserta KKN ini meliputi mahasiswa dari berbagai fakultas. Selama masa KKN, mahasiswa tidak disarankan melakukan kegiatan yang melibatkan kerumunan banyak orang sampai menunggu redanya masalah penyebaran virus Covid-19. Meski demikian, mahasiswa diwajibkan tetap produktif menciptakan kreatifitas dan inovasi maupun berbagai buku panduan pembelajaran bagi masyarakat.

Ice Nuboba di rancang pada bulan juni akan tetapi di bulan tersebut masih memiliki kendala teknis dari segi persiapan, namun seiring berjalannya waktu minuman Ice Nuboba ini sudah dapat dirilis dan beroperasi pada bulan juli tanggal 14 dengan berbagai persiapan yang sudah lumayan matang meskipun ada sedikit kendala ketika mulai berjalan yaitu tempat penyambungan listrik yang lumayan jauh dari lokasi penjualan Ice Nuboba. Salah satu UMKM Ice Nuboba ini akan bermitra dengan program kami yaitu memberikan edukasi melalui media youtube dengan bertemakan “Edukasi Youtube Tentang Bahaya Kecanduan Bermain Gadget Dan Promosi Ummk Ice Nuboba.

MASALAH

Selama pandemi covid 19 telah terjadi perubahan besar terhadap aktivitas manusia, termasuk rutinitas yang dilakukan keluarga. Orang-orangpun terpaksa harus belajar atau

work from home di rumah karena tempat belajar dan kantor ditutup. Akibat penerapan physical distancing ini, orang-orang juga tidak dianjurkan untuk beraktivitas dengan teman, rekan, atau kerabatnya di luar rumah. Akhirnya, seluruh masyarakat kini lebih banyak menghabiskan waktu di depan gadget, baik itu televisi, smartphone, tablet, laptop atau video games. Terlalu sering bermain gadget juga tidak baik untuk kesehatan,

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak buruk terhadap UMKM. Sesuai rilis Katadata Insight Center (KIC), mayoritas UMKM (82,9%) merasakan dampak negatif dari pandemi ini dan hanya sebagian kecil (5,9%) yang mengalami pertumbuhan positif. Pandemi Covid-19 mengubah Perilaku Konsumen dan Peta Kompetisi Bisnis yang perlu diantisipasi oleh para pelaku usaha akibat adanya pembatasan kegiatan. Konsumen lebih banyak melakukan aktivitas di rumah dengan memanfaatkan teknologi digital. Sedangkan perubahan lanskap industri dan peta kompetisi baru ditandai dengan empat karakteristik bisnis yaitu *Hygiene, Low-Touch, Less-Crowd, dan Low-Mobility*. Perusahaan yang sukses di era pandemi merupakan perusahaan yang dapat beradaptasi dengan 4 karakteristik tersebut.

PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan masalah yang diatas maka ada beberapa hal untuk melakukan pemecahan masalah, antara lain:

1. Pembuatan video untuk memberikan edukasi mengenai bahaya kecanduan bermain gadget, edukasi ini akan disebarakan melalui media youtube.



Gambar 1. Pembuatan video Edukasi

2. Pembuatan video untuk mempromosikan salah satu UMKM yaitu Ice Nuboba

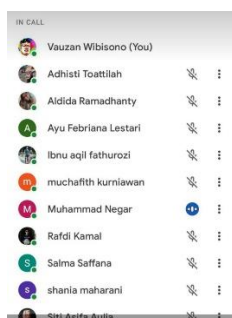


Gambar 2. Video Promosi

2. METODE

Dalam Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Berbasis Online tahun ini mengangkat tema "Bersama UMJ Menuju Masyarakat Madani".

Dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Berbasis Online ini terdapat program – program yang dijalankan baik kelompok ataupun individu, hal ini dikarenakan Kuliah Kerja Nyata Berbasis Online dilaksanakan di domisili masing- masing mahasiswa karena mencegah penyebaran Covid - 19. Maka dari itu dalam kegiatan ini penyusun membedakan kegiatan yang dilakukan oleh individu dengan kegiatan kelompok sebagaimana berikut:



Gambar 3. Diskusi Bersama Kelompok 26 Melalui Google Meet

PEMERAN DALAM KEGIATAN

Program pembuatan video ini dilakukan untuk memberikan edukasi mengenai bahaya kecanduan gadget. Peran dalam video ini yaitu beberapa anggota kelompok 26 KKN. Dan untuk video mempromosikan ice nuboba perannya yaitu Salma Saffana, Chorunnisa, dan Aldida.

WAKTU PELAKSANAAN

Hari Sabtu, tanggal 24 Juli 2021 pukul 10:00 – Selesai

PESERTA KEGIATAN

Kegiatan shooting dilakukan secara Offline dan dihadiri dengan seluruh anggota kelompok 26 KKN 2021 yang berjumlah 12 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil inovasi yang diciptakan dari kegiatan “EDUKASI KECANDUAN BERMAIN GADGET DAN PROMOSI UMKM ICE NUBOBA” program kelima kelompok 26 KKN UMJ adalah dengan membuat program KKN secara online melalui social media berupa YouTube. Dalam kegiatan edukasi kecanduan bermain gadget ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwa dengan kecanduan gadget bisa berdampak bahaya bagi kesehatan. Dengan melihat kasus Covid-19 yang melonjak pada akhir-akhir ini maka kegiatan sehari-hari pun dilakukan secara online baik itu sekolah, kuliah maupun kerja. Dimana dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan secara online ini salah satunya pasti menggunakan gadget untuk berkegiatan online dan penggunaan gadget pada masa pandemi ini lebih sering digunakan untuk berkegiatan sehingga jika berlebihan sangat berbahaya bagi kesehatan kita. Maka dari itu kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai dampak kecanduan menggunakan gadget bagi kesehatan.

4. KESIMPULAN

Di era pandemi covid-19 ini kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Jakarta Tahun 2021 di lakukan dengan lingkup yang terbatas mengingat peraturan Pemerintah untuk Mempersempit ruang kegiatan guna memutus penyebaran COVID-19. Sehingga para mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta harus lebih berinovasi lagi dalam merancang kegiatan KKN demi tidak melanggar aturan prokes dan tetap memberikan program KKN yang baik kepada masyarakat sekitar. Program KKN yang dijalankan Kelompok 26 yang bertemakan “EDUKASI YOUTUBE TENTANG BAHAYA KECANDUAN BERMAIN GADGET DAN PROMOSI UMKM NUBOBA” adalah untuk memberikan informasi bahwa dengan kecanduan gadget bisa berdampak bahaya bagi kesehatan dan

juga membantu mempromosikan UMKM yang sedang berjalan di masa pandemi saat ini. Kegiatan ini merupakan kepedulian terhadap masyarakat agar menambah wawasan mengenai bahayanya terhadap kecanduan gadget dan membantu jalannya UMKM.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memfasilitasi KKN UMJ Online 2021 dan

ucapan terima kasih kepada mitra kami yaitu Ice Nuboba yang telah mensupport kegiatan kami melalui media youtube.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Panduan lengkap KKN UMJ 2021
Retrieved from:
file:///C:/Users/data/Downloads/BUKU
%20P
ANDUAN%20KKN%20UMJ%20LEN
GKA P%202021